

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini perkembangan perkembangan teknologi sangat berdampak pada kehidupan manusia, salah satunya di bidang telekomunikasi. Salah satu pelopor perkembangan teknologi di bidang komunikasi adalah Apple dengan Smartphone berbasis IOS yang mereka beri nama Iphone.

Iphone adalah salah satu produk ciptaan dari Apple yang sangat menggemparkan dunia saat pertama kali diperkenalkan pada tahun 2007. Sejarah Iphone dimulai saat Steve Jobs, CEO dari Apple inc memerintahkan para ilmuwan dari Apple mempelajari secara lebih mendalam teknologi layar sentuh. Pengembangan dari unit Iphone itu sendiri dimulai nyaris 10 tahun sebelum Apple pertama diluncurkan di pasaran. Pada tahun 1999, Apple mematenkan hak untuk menggunakan domain Iphone.org dan beberapa tahun kemudian, Apple mengumumkan rencana mereka untuk berinvestasi di bidang telepon genggam.

Apple mengejutkan dunia pada tanggal 29 Juni 2007 saat mereka memutuskan untuk terang terangan terjun ke dalam kancah persaingan telepon genggam. Secara eksklusif Apple menggaet AT&T wireless sebagai mitranya untuk iPhone generasi pertama yang diberi nama iPhone 2G. Saat pertama kali dikembangkan, Apple hendak menjadikan Iphone unit telepon genggam yang memadukan fitur *entertainment* iPod dengan fungsi telekomunikasi sebuah telepon genggam. Lebih lagi iPhone 2G dilengkapi kamera berukuran 2 megapixel untuk kebutuhan foto, Pada akhir tahun 2007, iPhone sukses menjual

lebih dari 3 juta unit iPhone 2G bahkan menembus angka 6 juta unit . iPhone sendiri adalah *smartphone* buatan Apple yang menggunakan sistem operasi iOS pada perangkatnya, iOS adalah sistem operasi perangkat bergerak yang dikembangkan dan didistribusikan oleh perusahaan Apple Inc. Sistem operasi iOS pertama kali diluncurkan pada tahun 2007 untuk digunakan pada produk iPhone dan iPod Touch, namun sekarang iOS sudah dikembangkan untuk mendukung perangkat keluaran Apple lainnya seperti iPad dan Apple TV. Berbeda dengan sistem operasi lain seperti Windows Phone (Window CE) dari Microsoft dan Android dari Google, Apple tidak melisensikan iOS untuk diinstal di perangkat keras yang bukan buatan Apple.

Penyempurnaan – penyempurnaan terus dilakukan oleh Apple untuk menghasilkan *smartphone* terbaik dengan fitur terlengkap, hingga pada tahun 2012 dirilis iPhone 5 dengan iOS 6, yang kemudian sangat diminati oleh masyarakat dunia (en.wikipedia.org).

Alasan kenapa orang cenderung menggunakan iPhone dan apa yang mempengaruhinya. Para pengguna iPhone biasanya adalah pengguna setia. Selain lebih unggul dalam hal teknologi, Apple iPhone juga didukung oleh beberapa layanan tambahan yang semakin memanjakan para penggunanya seperti iTunes dan iClouds.

Setidaknya ada beberapa alasan kenapa iPhone dianggap lebih baik dibandingkan dengan *smartphone* lainnya. Seperti kecepatan koneksi, *smartphone* dengan layar yang cukup besar dari iPhone ini dibekali dengan konektivitas yang berjalan pada jaringan 4G LTE yang jauh lebih cepat dibandingkan koneksi 3G. Dengan jaringan ini, para pengguna iPhone mengakses internet lebih cepat

dibandingkan pengguna *smartphone* lainnya. Selain itu iPhone juga memiliki kamera yang lebih canggih dan jernih dan selalu ditingkatkan pada setiap versi terbaru pada produk *smartphone* iPhone sendiri. iPhone juga memiliki processor yang lebih tangguh daripada *smartphone* lainnya, otak dari *smartphone* milik apple ini diklaim memiliki kecepatan dua kali lebih cepat dibandingkan *smartphone* lainnya. Selain itu kualitas grafisnya juga dua kali lebih baik dari processor A5. Apple iPhone juga masuk kedalam jajaran *smartphone* tertipis dengan ketebalan hanya 7,6 mm. Selain tipis, desainnya pun juga lebih elegan dan berkelas (teknowrap.com)

CEO Apple Tim Cook mengungkapkan bahwa pihaknya melihat peningkatan jumlah pengguna iPhone baru yang sebelumnya berstatus sebagai pengguna Android. Hal tersebut diklaim berkat hadirnya iPhone 6 yang berhasil menarik minat para pengguna Android. Apa yang diungkapkan Cook bukan sekadar klaim sepihak semata. Menurut data pasar Amerika Serikat yang dirilis BI Intelligence, terbukti bahwa di kuartal pertama 2015, Apple menguasai 42,6% pangsa pasar *smartphone* AS. Sementara Android masih unggul dengan pangsa pasar 52,4%. Meskipun Android masih unggul, namun BI Intelligence mencatat bahwa Android kehilangan sekitar 0,7% penggunaannya di kuartal pertama tahun ini. Sedangkan pengguna iPhone justru meningkat 1,3%. Dan angka tersebut diyakini adalah para pengguna Android yang beralih menggunakan iPhone, khususnya iPhone 6. Apple sendiri belum lama ini telah mengumumkan bahwa mereka telah berhasil menjual sekitar 61 juta unit iPhone di periode Januari-Maret 2015. Dari total penjualan iPhone, seri iPhone 6 dan iPhone 6 Plus diklaim

mampu mendorong peningkatan penjualan iPhone hingga 40% di berbagai penjuru dunia. (liputan6.com)

Pengguna *Smartphone* iPhone di Indonesia kian hari semakin bertambah. Namun, kebanyakan dari mereka ternyata menggunakan *Smartphone* bermerek Apple hanya untuk kepentingan *lifestyle* dan sebagai simbolisasi atau ciri khas yang mewakili citra yang ada di diri penggunanya. Sehingga, banyak para konsumen mulai membeli *Smartphone* merek Apple tanpa mempunyai tujuan penggunaannya. Sehingga iPhone menjadi mode masyarakat kontemporer, Bagi kalangan yang memerlukan informasi dengan cepat, *smartphone* merupakan perangkat telekomunikasi yang relatif cepat. Dapat diakses dengan cepat tanpa harus susah-susah berada di depan laptop atau komputer. *Smartphone* iPhone dijadikan sebagai ikon gaya hidup, mereka menggunakannya untuk bersosialisasi seperti mengakses Facebook, Twitter dan Path (Wikipedia.com). Padahal fungsi iPhone sendiri, jauh lebih luas selain hanya untuk mengakses situs jejaring sosial itu. Tentu akan lebih bermanfaat bila fitur *Smartphone* iPhone digunakan secara optimal pula. Itu semua termasuk kepada keberhasilan strategi dari perusahaan Apple dalam merangkul selera konsumennya yang meliputi faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku konsumen dalam pengambilan keputusan pembelian produk.

Ada empat faktor yang mempengaruhi perilaku konsumen yaitu faktor kebudayaan, faktor sosial, faktor pribadi, dan faktor psikologis. Penulis ingin mengetahui lebih mendalam tentang perilaku konsumen dalam pengambilan keputusan pembelian produk *Smartphone* merek Apple dengan melihat dari faktor pribadi dan faktor psikologis.

Peneliti memilih Mahasiswa S1 Jurusan Manajemen Fakultas Ekonomi Universitas Andalas, sebagai objek penelitian, karena tidak semua pemakai produk *Smartphone merek Apple*, pengusaha dan eksekutif muda saja, mahasiswa pun telah menggunakannya. Harga Smartphone merek Apple relatif tinggi untuk ukuran mahasiswa tidak membuat penggunaanya beralih ke produk smartphone lain karena biasanya pengguna iPhone adalah pengguna yang loyal dan harga iPhone sendiri tidak jauh berbeda dengan harga laptop. Selain itu Mahasiswa S1 FE UNAND merupakan kaum muda yang memiliki intelektual tinggi yang haus akan teknologi informasi dan juga produk *Smartphone merek Apple* digunakan sebagai gaya hidup.

Berdasarkan fenomena dan latar belakang masalah, peneliti tertarik untuk membuat sebuah penelitian empiris yang merupakan replikasi dari penelitian nama dan tahun. Pada penelitian saat ini dibuat sejumlah perbedaan dengan perbedaan sebelumnya, perbedaannya adalah pada waktu penelitian, lokasi penelitian, dan perilaku konsumen. Secara umum penelitian berjudul :

“Pengaruh Faktor Pribadi dan Psikologis Terhadap Keputusan Pembelian Produk Smartphone Merek Apple (Studi Pada Mahasiswa S1 Jurusan Manajemen Fakultas Ekonomi Universitas Andalas)”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas maka penulis mengidentifikasikan masalah sebagai berikut :

1. Apakah faktor pribadi berpengaruh terhadap keputusan pembelian produk smartphone merek Apple?

2. Apakah faktor psikologis berpengaruh terhadap keputusan pembelian produk *smartphone* merek Apple
3. Apakah faktor pribadi dan faktor psikologis berpengaruh secara simultan terhadap keputusan pembelian produk *smartphone* merek Apple.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan di atas maka tujuan penelitian ini, antara lain :

1. Untuk menguji untuk menguji dan menganalisis pengaruh faktor pribadi berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan pembelian produk *smartphone* merek Apple
2. Untuk menguji dan menganalisis pengaruh faktor psikologis berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan pembelian produk *smartphone* merek Apple
3. Untuk mengetahui dan menganalisis faktor pribadi dan faktor psikologis berpengaruh secara simultan terhadap keputusan pembelian produk *smartphone* merek Apple

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat Penelitian ini antara lain :

1. Memperoleh gambaran tentang pengaruh faktor pribadi dan psikologis terhadap keputusan pembelian produk *smartphone* merek Apple
2. Sarana pengaplikasian ilmu yang diterima saat perkuliahan.
3. Sebagai bahan referensi bagi penelitian selanjutnya.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Dalam penelitian ini hanya membahas pengaruh faktor pribadi dan psikologis terhadap keputusan pembelian produk *smartphone* merek *Apple*, dengan responden mahasiswa S1 Jurusan Manajemen Fakultas Ekonomi Unand.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mengemukakan hasil penelitian, maka dirumuskan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I : Merupakan bagian pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup pembahasan dan sistematika penulisan.

BAB II : Merupakan tinjauan literatur yang membahas teori yang relevan dengan penelitian yang akan diadakan.

BAB III : Merupakan metode penelitian yang berisi tentang pembahasan desain penelitian, populasi dan sampel, variabel penelitian, definisi operasional variabel, jenis data yang digunakan, teknik pengumpulan data serta teknik analisis data.

BAB IV : Merupakan proses distribusi kuisioner yang meliputi karakteristik responden, deskripsi jawaban responden, hasil analisis data serta pembahasan.

BAB V :Merupakan bagian penutup yang berisikan tentang kesimpulan, implikasi, keterbatasan penelitian saran terkait dengan permasalahan yang diteliti.

